

Telefónica

FUNDACIÓN

JENNIFER STEINKAMP

Naturaleza digital.



Guía Práctica



*@Jennifer Steinkamp
Courtesy Greengrasi, London Lehman Maupin. New York and Hong Kong.*



Guía Práctica

JENNIFER STEINKAMP - Naturaleza digital.

Contenido

01. ANTES DE VENIR	4
02. LA EXPOSICIÓN	5
03. ¿QUIÉN ES JENNIFER STEINKAMP?	7
04. INSTALACIONES DE LA EXPOSICIÓN	10
4.1 Madame Curie	10
4.2 Dervish	12
4.3 Bouquet	14
4.4 Garlands	16
4.5. Ovaries	18
05. OTROS PROYECTOS	20
06. ENTREVISTA EN SALA	24
07. JENNIFER STEINKAMP HA DICHO	27
08. OTROS RECURSOS	28
09. ACTIVIDADES	30
Niños: 6 a 12 AÑOS	30
Niños: 13 a 17 AÑOS	31
Adultos	32

01. ANTES DE VENIR

Esta guía está dirigida a todas las personas interesadas en profundizar y conocer un poco más la exposición JENNIFER STEINKAMP. *Naturaleza Digital*.

Con este documento hemos planteado diversas cuestiones, ideado recorridos y propuesto actividades para poder realizar antes o después de tu visita, por lo que se convierte en una herramienta didáctica tanto para familias, jóvenes, docentes o público general.



Antes de entrar en la exposición te invitamos a reflexionar acerca de las siguientes cuestiones y esperamos que, tras la visita, puedas completar esta información:

- ¿Qué es una video instalación?
- ¿Cómo se relacionan las nuevas tecnologías con el arte contemporáneo?
- ¿Es posible apreciar la naturaleza hecha de forma digital?
- ¿Cuál crees que es la diferencia entre una proyección en un museo y en un cine?
- ¿Cómo puede el arte transformar la percepción que tenemos de un espacio?

Ahora vamos a adentrarnos en la exposición y disfrutar de nuestras reflexiones de manera mucho más visual y didáctica.

02. LA EXPOSICIÓN

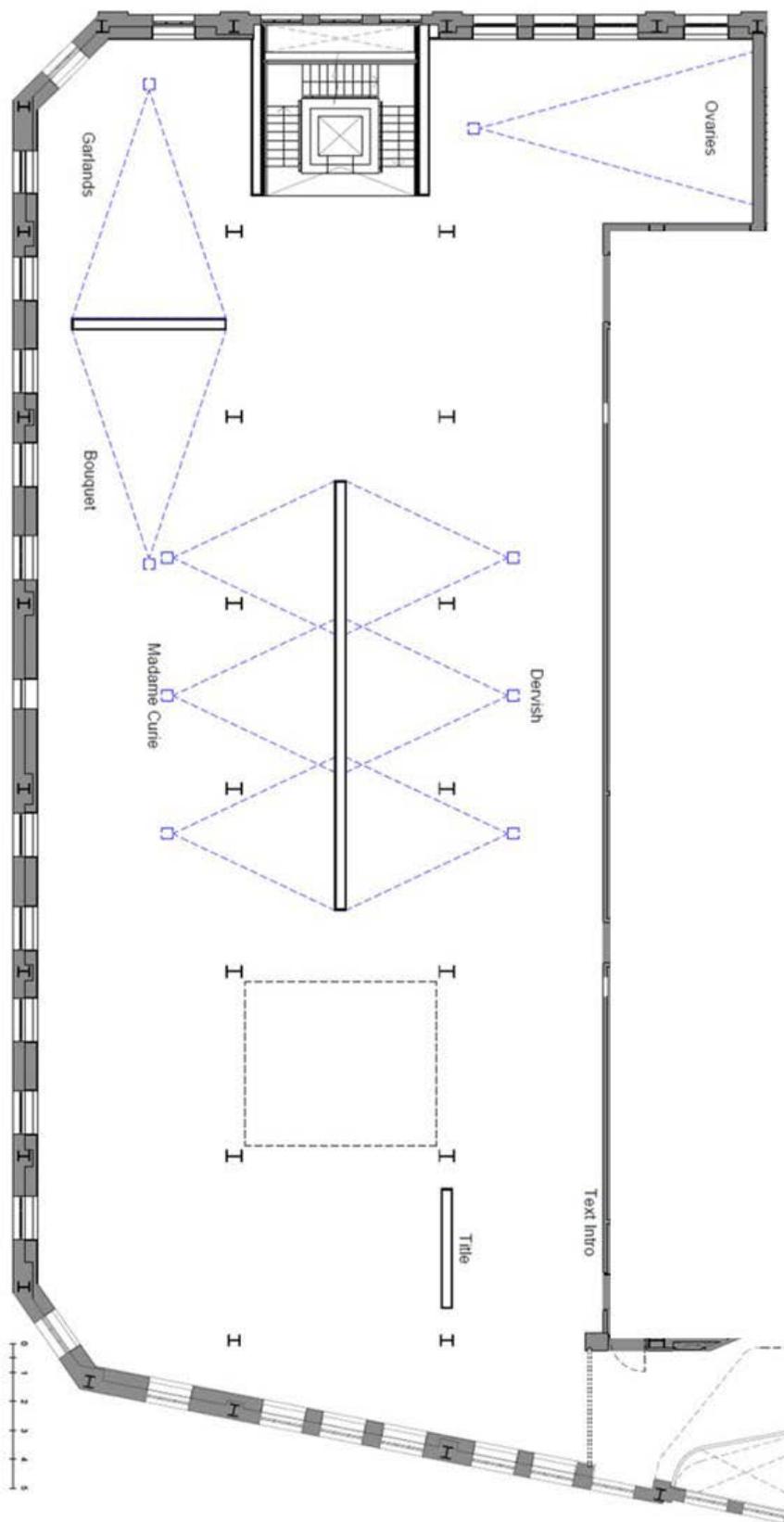
Jennifer Steinkamp. Naturaleza digital es una exposición organizada por Fundación Telefónica con el propósito de presentar al visitante parte del impactante e inmersivo trabajo de la artista americana a través de cinco video instalaciones dispuestas en el espacio expositivo.

Steinkamp es una reconocida artista que trabaja con la luz de la proyección y las animaciones digitales para modificar el espacio arquitectónico y así transformar la percepción del espectador sobre el mismo. Su trabajo comienza midiendo el espacio y trasladando estas dimensiones al ordenador para crear un modelo tridimensional virtual. Es por ello por lo que sus obras son mayoritariamente *site specific*, es decir, específicamente diseñadas para el espacio que ocupan. La artista ha trabajado personalmente en el montaje de exposición del proyecto, comisariando las piezas para adaptar sus creaciones e intervenir en el Espacio Fundación Telefónica.

La exposición *Jennifer Steinkamp. Naturaleza digital* muestra la relación de la artista con el mundo vegetal, en el cual se inspira y del cual parte para generar imágenes virtuales en tres dimensiones de árboles, tallos, hojas y flores. Crea así composiciones que proyecta sobre la sala diluyendo la arquitectura y animando sus muros.

Entre las obras de la exposición, que fueron creadas por la artista entre los años 2004 y 2017, se encuentran *Madame Curie* (2011), que se inspira en la célebre científica y cuya videoinstalación es la primera vez que se presenta en Europa; *Dervish* (2004), donde varios árboles giran sus ramas imitando la danza de los sacerdotes derviches de Turquía; *Bouquet* (2013), donde se aprecia un ramo formado por árboles que se entrelazan entre sí; *Garlands* (2013), con guirnaldas de flores medicinales que se entrecruzan; y *Ovaries* (2017) donde frutas atrapadas colisionan unas contra otras.

Esta exposición se enmarca dentro de la línea expositiva del Espacio Fundación Telefónica, que apuesta por las nuevas tecnologías y la innovación como motor para la creatividad y el arte contemporáneo.

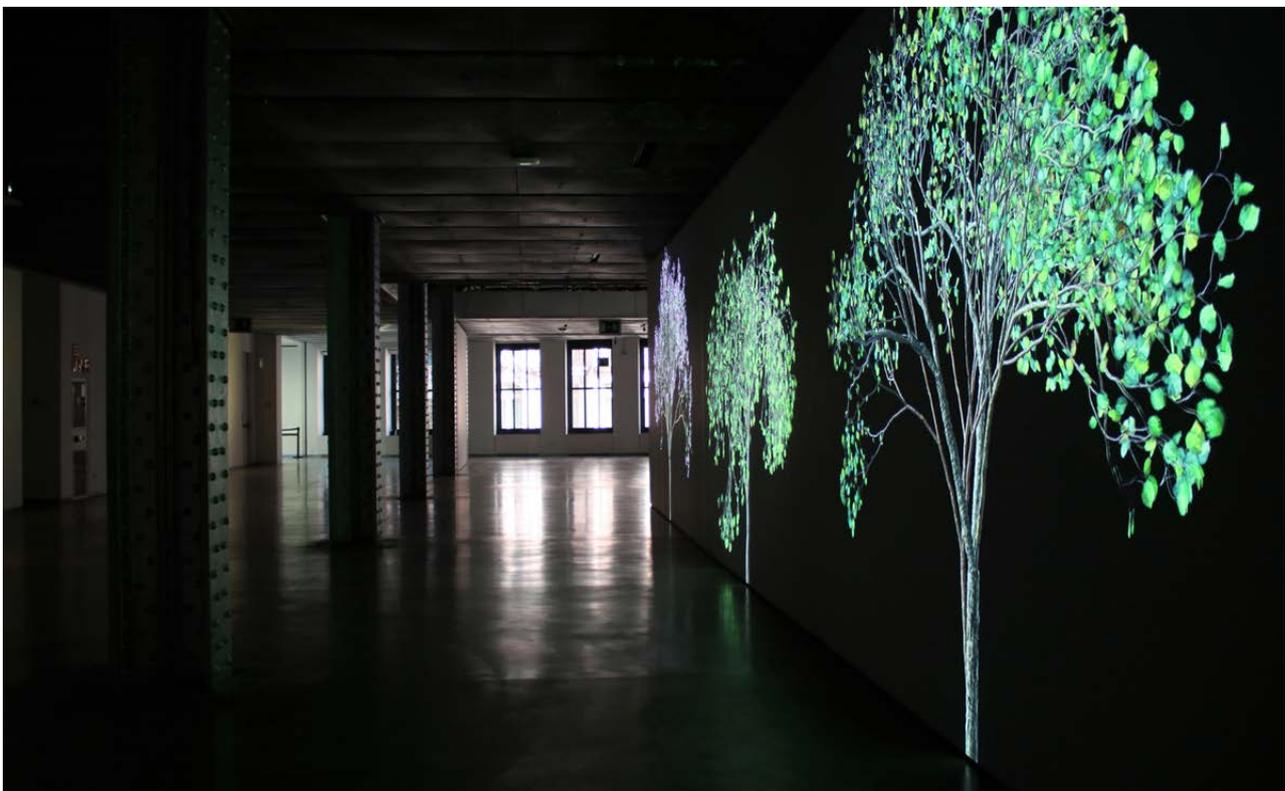


03. ¿QUIÉN ES JENNIFER STEINKAMP?

Jennifer Steinkamp es una artista que trabaja con el video y los nuevos medios para explorar ideas sobre el movimiento, la percepción y el espacio arquitectónico. Sus proyecciones digitales transforman este último, generando en el espectador una experiencia sinestésica que implica varios sentidos y emociones.

Nació en Denver, Colorado (EEUU) en 1958, siendo la mayor de cinco hermanos. Estuvo los primeros años de su infancia viviendo en diferentes lugares hasta que su familia se estableció en Minnesota. Durante su infancia, Steinkamp recuerda estar fascinada por los dibujos animados, a pesar de que, según sus propias palabras, ella los veía de una forma diferente al resto de niños: "Solía fijarme en los fondos y en las cosas. Por ejemplo, la representación del agua en las películas Disney es maravillosa".

En 1979 se trasladó a Los Ángeles para estudiar en el Art Center College of Design, donde descubrió algunos de los primeros experimentos de animación por ordenador. Posteriormente asistió al California Institute of the Arts (CalArts), donde se formó en animación experimental. Volvió al Art Center para obtener su licenciatura en Bellas Artes en 1989 y su máster en Bellas Artes, dos años después. En 2011 el Art Center le otorgó un Doctorado Honorífico. Actualmente, es profesora en el departamento Design Media Arts en la Universidad de California (UCLA).



Dervish

Jennifer Steinkamp ha participado en numerosas exposiciones en todo el mundo y sus obras se encuentran en las colecciones permanentes de varios museos españoles, como el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León y el CAC Museo de Málaga, internacionales como el Istanbul Modern (Turquía), el Towada Center (Japón), el Autostadt Collection (Alemania) o el Museum of Art de Daegu (Corea del Sur), y, por supuesto, en su país de origen, como es el caso de The Los Angeles County Museum of Art, The Denver Art Museum, el Museum of Contemporary Art de Los Angeles, el Museum of Contemporary Art de Miami, el Phoenix Art Museum o The West Collection de Pennsylvania, entre otros.



Jennifer Steinkamp

LUZ, ESPACIO Y VIDEOARTE

Su interés por la luz y la proyección comenzó en una clase impartida por Gene Youngblood, autor de *Expanded Cinema* (1970), quien introdujo a Jennifer Steinkamp en el trabajo de animadores como Ed Emshwiller y Oskar Fischinger, el último mejor conocido por trabajar con Disney en *Fantasia* (1940). Inspirada por ellos, comenzó a hacer sus propias películas trabajando con ordenadores. Para su tesis creó un trabajo titulado *Gender Specific* (1989), en el que dos proyecciones de animación abstracta se generaban simultáneamente en dos ubicaciones. Este trabajo inicial estableció la dirección futura de Steinkamp y proclamó sutilmente el profundo interés del artista en temas del feminismo. Según la artista, “las instalaciones *site specific* establecen relaciones complejas entre el espectador y el objeto admirado. Con los entornos que creo se establece una relación directa entre el sujeto que mira y el objeto de arte. Mi trabajo *Gender Specific* se relaciona con la política espacial de la visión trata de modificar los modos de visión estándares, a menudo asociados a la visión masculina, para crear un espacio físico más abierto que incluye a todos los géneros”.

Al principio de su carrera comenzó con proyecciones coloridas y abstractas, pero desde 2003 Jennifer Steinkamp ha ido incorporando poco a poco imaginaria floral a sus obras: árboles que se retuercen y cambian de estación o habitaciones llenas de ramos de flores ondulantés con obras como *Jimmy Carter* (2002) y *Eye Catching* (2003). De esta forma, las obras de Steinkamp transmiten la magnitud y el poder de la naturaleza, una naturaleza que no siempre es benigna. Su trabajo tiene el poder de comunicarse con un público más amplio, para “convertir” a un público de arte más tradicional, familiarizado con el uso de gráficos por ordenador para videojuegos, pero desconocedor de otras aplicaciones creativas. Así, ha contribuido a convertir el arte digital en una de las corrientes principales del arte contemporáneo.

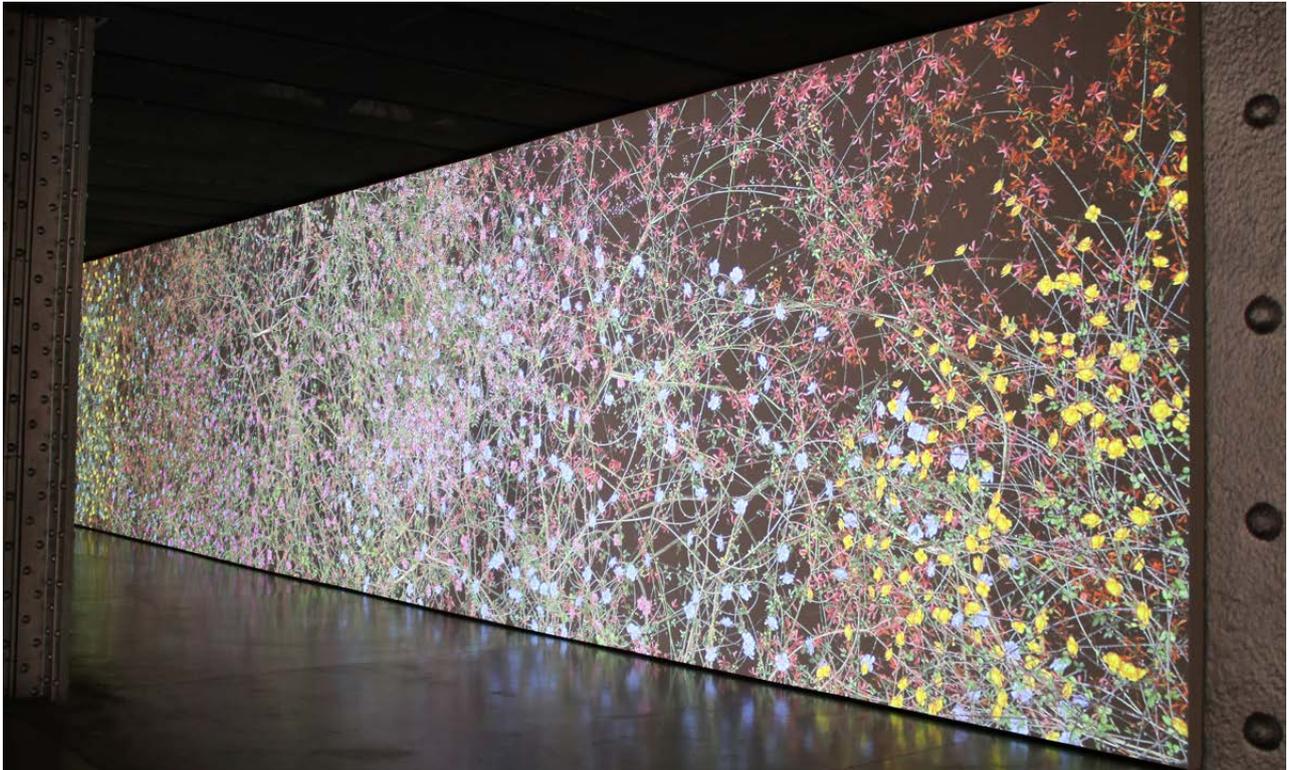
Jennifer Steinkamp ha expuesto su trabajo internacionalmente en multitud de lugares y contextos. Sin embargo, su trabajo aún es difícil de categorizar. A menudo se la describe como una video-artista, aunque su trabajo no está basado específicamente en fotos o videos. Sorprende que el mundo del *media art* nunca ha considerado a Steinkamp como uno de los suyos, ya que su trabajo no es técnicamente interactivo y utiliza el ordenador principalmente para crear imágenes, no como una herramienta para reflexionar exclusivamente sobre la tecnología.

Al fusionar aspectos de la animación por ordenador, el videoarte, la pintura abstracta, el cine estructuralista y la arquitectura, Jennifer Steinkamp crea deslumbrantes proyecciones abstractas y figurativas que residen en el ámbito entre lo físico y lo virtual. La tecnología sí juega un papel importante en su arte, aunque nunca tiene prioridad sobre el efecto estético deseado: su ordenador es el equivalente a la pintura al óleo, la paleta y los pinceles.

Inspirada en el trabajo de artistas de la luz y el espacio como James Turrell y Robert Irwin, se esfuerza por borrar el límite entre el espectador y el objeto, construyendo entornos que desafían la materialidad, fomentando la inmersión total. Estas instalaciones reconocen el cuerpo humano creando efectos desorientadores, manipulando los sentidos, abrumando con el movimiento, efectuando un rango de respuestas. Steinkamp explora la naturaleza de la experiencia sensorial humana a través de sus instalaciones fenomenológicas, usando luz, movimiento y sonido para desmaterializar y activar el espacio.

04. INSTALACIONES DE LA EXPOSICIÓN

4.1 Madame Curie



Madame Curie

Madame Curie es una obra creada en 2011 para el Museum of Contemporary Art de San Diego (California). Se le encargó a Jennifer Steinkamp crear una proyección animada site specific que pudiera encajar en el interior del edificio de la Farrel Gallery, una antigua sala para equipajes de ferrocarril. La proyección es un homenaje a la figura de Marie Curie, descubierta por la artista a partir de sus investigaciones sobre energía atómica, explosiones atómicas y los efectos de estas fuerzas en la naturaleza.

La idea se le ocurrió conduciendo de camino al Museo de San Diego, al pasar junto a la planta nuclear de San Onofre, situada en la costa del Océano Pacífico. Steinkamp ha temido y desconfiado de la energía nuclear desde que en el colegio le enseñaron *Duck and Cover*, un cortometraje documental estadounidense de los años 50 que presenta un personaje animado en forma de tortuga llamado Bert que se protege de una explosión nuclear. La intención de este era enseñar a los niños a buscar refugio en caso de un accidente nuclear. Por otra parte, Steinkamp ha visto películas y documentales sobre los desastres de Hiroshima y Nagasaki (1945), o los accidentes de Mile Island (1979) y Chernóbil (1986). Todo ello ha llevado a la artista a la conclusión de que la energía nuclear es demasiado costosa a nivel económico, pero también a nivel humano.

En sus propias palabras: “Estoy en contra de la energía nuclear. De hecho, tengo miedo a morir por culpa de la energía nuclear. Así que en mi investigación descubrí a Marie Curie, que resulta que es la primera mujer en ganar un Premio Nobel y, de hecho, ganó dos. Descubrió dos nuevos elementos, el polonio y el radio. Hizo un increíble trabajo, y me parece una historia fascinante”.

Indagando sobre la vida de Curie, la artista descubrió que esta era una apasionada de la jardinería y amante de las plantas y que compraba flores incluso cuando no tenía apenas dinero. Para la instalación, Steinkamp decidió, por tanto, seleccionar 18 plantas y flores de entre una lista de más de cuarenta que obtuvo de la biografía de la científica escrita por su hija, Eve. Utilizó así este detalle de la vida de Marie Curie, probablemente poco conocido e insignificante, para hacer un homenaje a la brillantez de su intelecto.

Para este trabajo Steinkamp renderizó de forma realista diferentes flores, entre las que se incluyen: flores de manzano, flores de castaño, hojas de ciprés, margaritas, hojas de eucalipto, fucsias, flores amarillas de tojo, hojas de espino, hojas de lúpulo, hojas de laburno, flores de tilo, mahonias, mimosas, flores de la pasión, bruselas, rosas multiflora, flores de parra y glicinas.

La flora elegida fue diseñada digitalmente con gran detalle y animada con diversos y sinuosos movimientos, para invadir, en su versión de San Diego, tres enormes paredes de una sala de 418 metros cuadrados. Para ello, Steinkamp sincronizó siete proyectores de vídeo digital, numerosos ordenadores y decenas de miles de imágenes. También tuvo que hacer gran uso de su inventiva, como ella misma comenta: “Tuve que inventarme cosas para lograrlo. Creé herramientas para ‘dibujar’ alrededor de las puertas. Inventé un cable especial para que todos los ordenadores trabajasen en sincronía – debería patentarlo, pero nadie lo compraría”.

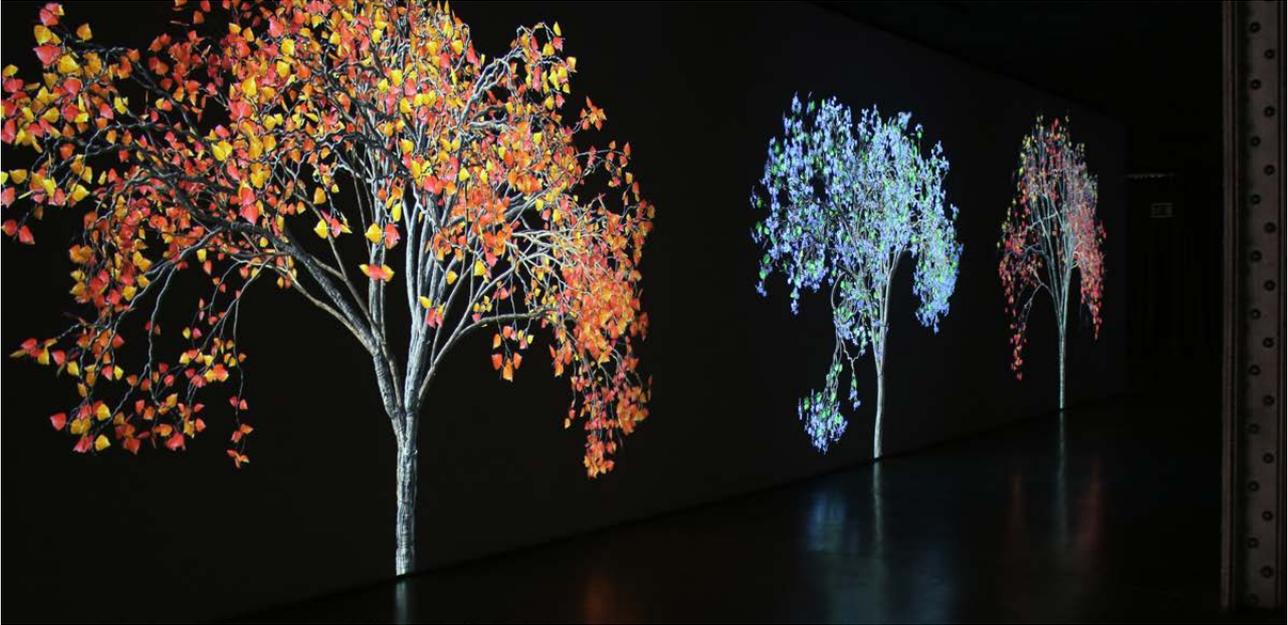
Pero la tecnología no es lo primero que le viene a la mente al visitante al ver Madame Curie, quien queda fascinado por la belleza de las imágenes naturales. Eso sí, la belleza de esas flores, de esos colores y movimientos, esconde algo sutilmente inquietante que puede identificarse como un reflejo del miedo de la artista frente a la energía nuclear.

En la exposición del *Espacio Fundación Telefónica* es la primera vez que esta obra podrá disfrutarse en Europa, ya que hasta ahora dicha pieza ha sido mostrada exclusivamente en EEUU, China y Corea del Sur.

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=LxwNhmfgsgo>

4.2 Dervish

Dervish (2004) es una video instalación que consiste en varias proyecciones en alta definición de árboles que retuercen sus ramas hipnóticamente. Esta obra está inspirada en una práctica ritual o danza que realizan los sacerdotes derviches, de la orden de los Mevlevíes del islam, en Turquía.



Dervish

En el trance de la danza-meditación, llamado "Sema", los derviches giran sobre sí mismos con los brazos extendidos simbolizando la liberación del alma de los lazos terrenales y la comunicación con un ser divino, persiguiendo así una conexión mística y un estado elevado de consciencia. Derviche significa literalmente 'el que busca las puertas', por lo que se considera a esta figura danzante un canal de transmisión con lo divino. Es una danza que puede durar varias horas, es exclusivamente masculina y suele ir acompañada de música de flauta, tambores, violines y laudes. Los danzantes pueden girar a gran velocidad, hasta 20 o 30 vueltas por minuto. Además, llevan una vestimenta específica normalmente de color blanco con una falda amplia que al girar se extiende con movimientos ondulantes.

A pesar de que a principios del s. XX, el "Sema" y la orden meleví se prohibieron en Turquía, en 1950 se permitió de nuevo a los derviches realizar su danza, puesto que suponía una interesante atracción turística. De hecho, actualmente es Patrimonio Inmaterial de la Humanidad desde 2008.

Jennifer Steinkamp expuso por primera vez en Turquía en el año 2003, cuando la invitaron a participar en la 8ª Bienal de Estambul. Allí presentó la pieza *Eye Catching* (2003), en la que experimenta por primera vez con la creación de árboles digitales para sus proyecciones. Es, por tanto, en el transcurso de esta Bienal donde conoció y se interesó por esta danza realizada por los derviches.

En la obra *Dervish*, el movimiento giratorio de las ramas que imitan a los sacerdotes parece caprichoso, pero, al contrario que el de los sacerdotes, este está limitado por las raíces de los árboles que impiden el giro completo. Los diferentes árboles proyectados se encuentran siempre en la misma estación del año, por lo tanto, algunos se presentan sin hojas mientras que otros han florecido o tienen vegetación.



Dervish

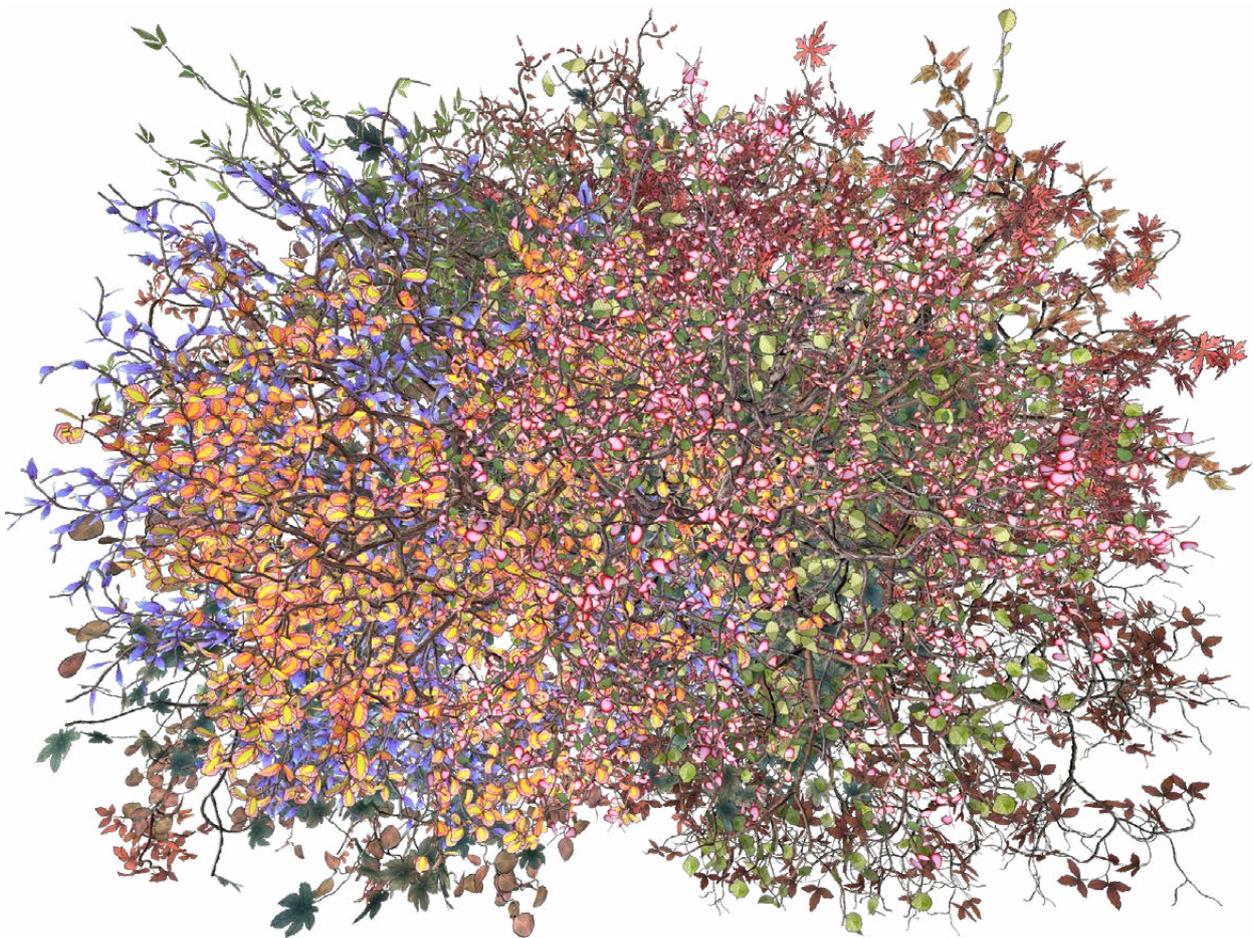
El movimiento de estos árboles digitales nos habla del poder que la naturaleza ejerce sobre el ser humano. Desde la Antigüedad la naturaleza ha servido como espacio de adoración y conexión con lo divino, la unión entre lo terrestre y lo celestial. Muchas civilizaciones han considerado la naturaleza como una suerte de mundo mágico que influye en el ser humano. Steinkamp propone aquí una nueva interpretación, donde esta naturaleza ya no es natural sino artificial o digital y no se mueve mecida por el viento u otro efecto atmosférico, sino que lo hace por impulso propio, creando una danza.

Esta obra también se puede leer como una reflexión sobre el transcurso circular del tiempo y los cambios periódicos de la naturaleza. Como los derviches turcos, estos árboles giran sobre su propio tronco y, al mostrarse distintas proyecciones en distintos momentos de su ciclo anual, también el tiempo estacional gira alrededor del público.

Vídeo: <http://jsteinkamp.com/quicktime/html/dervish.html>

4.3 Bouquet

Siguiendo el interés de Jennifer Steinkamp por las flores y el mundo vegetal digital, la siguiente obra que encontramos en *Naturaleza Digital* es *Bouquet* (2013). Se trata de una proyección a gran escala que representa un ramo gigantesco. Sin embargo, a pesar de lo que pueda parecer a simple vista, no es el típico ramo de flores. El ramo está compuesto de árboles enteros que entrelazan sus ramas. Es por ello que esta videoinstalación trasforma la noción de ramo de flores como algo delicado, convirtiéndolo en un bosque amenazante y totalmente dinámico.



Bouquet

A pesar de que *Bouquet* sea una obra atractiva, Steinkamp continúa con ella sus investigaciones, creando proyecciones que desconciertan, forzando al espectador a reconsiderar su primera impresión y mirar más detenidamente lo que tiene delante. Steinkamp se cuestiona y reflexiona sobre la vida vegetal artificial. Las flores siempre se han considerado objetos relacionados con las categorías de belleza, orden, alegría, sin embargo, al transformar este ramo en árboles completos, cambian estas nociones y se convierte en un paisaje diferente. Se puede, además, realizar una lectura feminista de la obra, en sintonía con las preocupaciones de la artista. Tradicionalmente, las flores también se han asociado a la feminidad, la delicadeza y la sensualidad. *Bouquet* se traduce, literalmente, como "ramo

de flores”, un atributo específicamente femenino en celebraciones como bodas. Sin embargo, aquí Jennifer Steinkamp ha optado por realizar un particular ramo en el que las flores se ven sustituidas por un frondoso enredo de ramas y coloridas hojas, de un aspecto mucho más sólido. De este modo pretende problematizar nuestras presunciones culturales sobre la feminidad y lo que implica ser una mujer al subvertir sus atributos populares.



Bouquet

Las plantas de Steinkamp, aunque parten de la realidad, son totalmente digitales. Steinkamp no intenta presentar naturaleza con aspecto realista. Utiliza colores vivos y las formas digitales de las que parte están renderizadas tras un laborioso trabajo, sin embargo, no nos dan un aspecto naturalista y tienen la uniformidad típica de las animaciones por ordenador.

Bouquet se encuentra instalada de forma permanente en Consulado de Estados Unidos de Guangzhou (China) como parte de programa “Arte en Embajadas” del Departamento de EEUU.

Video: <http://jsteinkamp.com/quicktime/html/bouquet1.html>

4.4 Garlands

Jennifer Steinkamp no solo presta atención al espacio arquitectónico que pretende transformar sino también a las composiciones vegetales que este mismo alberga en sus interiores. Este es el caso de *Garlands* (2013), una videoinstalación compuesta por guirnaldas de flores medicinales que se balancean de un lado al otro enredándose y desenredándose de forma continua.

Steinkamp ideó esta proyección vegetal específicamente para el Centro Médico Cedars-Sinai ubicado en Los Ángeles (California), donde se haya expuesta de forma permanente. No es casual, por tanto, que las flores que componen estas guirnaldas sean plantas medicinales. De esta forma la propia obra establece un diálogo con el lugar donde se coloca y con los pacientes del centro médico que acuden a curarse.



Garlands

Tres años antes, en 2010, Steinkamp había creado otra video instalación, estrechamente relacionada con *Garlands*, para el mismo centro médico, *Florence Nightingale* (2010). En este caso la obra, más específica que la anterior, está dedicada a la famosa enfermera y escritora británica que le da nombre, precursora de la enfermería moderna. En esta instalación se incluyen flores medicinales seleccionadas cuidadosamente en honor a Nightingale: sanguinarias, utilizadas para mejorar la digestión; la hierba de San Juan, para la depresión; manzanilla, para los nervios; flores dedaleras, para los problemas del corazón; caléndula, que se usa como antiinflamatorio; y además incluye plantas que a día de hoy no se utilizan con fines medicinales por su potencial tóxico, pero que sí lo habían sido tradicionalmente en muchas culturas como la flor del tabaco y del estramonio.

Steinkamp crea así un ambiente que además de transformar el espacio, hace una reflexión sobre la naturaleza y su potencial curativo. Además, utiliza sus creaciones artísticas con este mismo fin, puesto que la colección de obras del Centro Médico Cedars-Sinai propone el uso del arte para la recuperación y mejora de los pacientes. Ya en 1850, Florence Nightingale intuía que el arte podía tener un papel importante en el campo de la medicina, puesto que en sus notas aseguraba que “los objetos bellos... tienen un efecto real en las personas. Las diferentes formas y tonalidades de estos objetos expuestos a pacientes son medios reales para la recuperación”.

Es por ello por lo que el Centro Médico Cedars-Sinai lleva coleccionando obras de arte desde los años 70, cuando un paciente llamado Frederick Weisman, que tenía una lesión en la cabeza, ingresó en la clínica. Su mujer, Marcia Simon, comenzó a traer obras de arte de su colección, todos los días, junto a la cama de su marido.



Garlands

Weisman había estado en coma durante algunos días, lo que provocó lesiones cerebrales que se reflejaban en problemas del habla, del reconocimiento de personas, etc. Sin embargo, tras ver un día una de estas obras, exclamó “Pollock”, demostrando así la conexión entre el arte y la recuperación de los pacientes. A raíz de aquel momento, la pareja donó arte de su propia colección al centro y pidió donaciones a galerías de arte, artistas y coleccionistas para la clínica. Actualmente, esta tradición continúa y la colección tiene más de cuatro mil pinturas, esculturas, instalaciones y grabados originales de artistas como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Sam Francis, Claes Oldenburg, Willem de Kooning, Raymond Pettibon o Pablo Picasso. El 90% de la colección se haya expuesta en el propio centro médico y alrededores, toda ella compuesta de donaciones de instituciones, de coleccionistas o de los propios artistas.

Vídeo: <http://jsteinkamp.com/quicktime/html/garlands1.html>

4.5. Ovaries

*Ovaries*

La obra de Jennifer Steinkamp ha ido evolucionando a lo largo de los años, comenzando con figuras abstractas para centrarse en flores, árboles, tallos y ramas que se han convertido en el leitmotiv de la artista. Sin embargo, desde hace una década Steinkamp ha probado a incluir en alguna de sus obras diferentes elementos no tan directamente relacionados con el mundo vegetal, como mariposas, plumas, telas o, como es el caso de la obra *Ovaries* (2017), frutas.

Esta obra es la más reciente que presenta la exposición *Naturaleza Digital* y fue realizada para el Departamento de Biología de Células Madre y Medicina Regenerativa de la USC (University of Southern California, EEUU). Se trata de una proyección que representa diferentes frutas atrapadas dentro de una imagen que se mueven y se chocan de forma aleatoria. Esta fruta no tiene una consistencia muy dura, sino que al colisionar unas con otras y contra la pantalla parecen deformarse y aplastarse.

La artista para inspirarse en sus creaciones utiliza aquello que le interesa en el momento, pero también recoge ideas de los espacios o contextos para los que crea su obra. Para *Ovaries*, Jennifer Steinkamp estuvo investigando sobre las células madre y la medicina regenerativa, en relación con el lugar de la USC, donde se colocaría.

El Departamento en cuestión investiga los mecanismos celulares que establecen y renuevan los órganos del cuerpo para aplicarlo en enfermedades. Las células madre son el ele-

mento central que investigar en ese mecanismo, puesto que se trata de células que tienen la capacidad de dividirse dando lugar a dos células hijas, una de las cuales tiene las mismas propiedades que la célula madre original y la otra que tiene la capacidad de especializarse y diferenciarse. Las células madre se encuentran en todos los organismos pluricelulares.



Ovaries

Toda esta investigación llevó a Steinkamp a realizar un paralelismo entre las células madre y los ovarios como generadores de vida y capacidad reproductora. Desde un punto de vista científico, el fruto de una planta es el ovario desarrollado y maduro de aquellas que poseen flores. Por lo que las frutas eran el elemento idóneo en el que focalizar esta obra. No es la primera vez que la artista las incluye, puesto que previamente lo había hecho en obras como *Still-Life* (2016) o *Impeach* (2017).

Video: <http://jsteinkamp.com/quicktime/html/ovaries1.html>

05. OTROS PROYECTOS

Las primeras obras de Jennifer Steinkamp datan de los años 90, cuando comienza a experimentar con videoinstalaciones donde predominan las figuras abstractas y geométricas. En ellas destaca el interés de la artista por transformar los espacios arquitectónicos y cambiar la percepción del espectador, por ello sus primeras instalaciones se crean para lugares poco convencionales, como *Untitled* (1992) donde una nube sobrevuela por una pantalla que tapa el punto de información de una estación de tren; *FOOD HOUSE* (1993) ubicada en el suelo de la galería; y *Balconette* (1994) con una bola aparentemente acuática que se mueve por un balcón. Otras obras que interactúan con el público incluirían: *Anything you can do* (2000), *X-Room* (2000), *Loop* (2000), *One saw the other saw* (2001) y *The TV Room* (2000).



Judy Crook

A partir de 2002, Steinkamp cambia los elementos de sus proyecciones y su imaginario empieza a invadirse de figuras orgánicas, flores, árboles, hojas y tallos. Estos motivos se han convertido, hoy en día, en su elemento más característico y los utiliza para hacer referencias culturales y personales. La primera vez que los usa es en la obra homenaje a *Jimmy Carter* (2002) dedicada al presidente de EE. UU., y en respuesta a los atentados del 11S en Nueva York. Las guirnaldas de flores representadas en la proyección sirven, a modo de condolencia, como un alegato por la paz y de rechazo a la guerra y al terrorismo.

Posteriormente, sus proyectos artísticos evolucionan de las flores a los árboles en obras como *Eye Catching* (2003), *Dervish* (2003), y *Fly to Mars* (2004).

Al principio de su carrera Steinkamp desarrolló un trabajo denominado *Sexist Slides* (1989), el cual consistía en diapositivas que a través de breves textos modelados en tres dimensiones se posicionaban en contra de diversas expresiones del sexismo en la sociedad. Desde entonces los comentarios políticos y sociales en su obra han sido más sutiles con la excepción de una creación reciente, *Impeach* (2017), un diseño en el que, a través de un extraño bodegón de frutas digitales, nos comunica una sola palabra: impeach (censurar).



Garlands

Más comunes en su trabajo son los comentarios sociales implícitos en obras que son también homenajes a figuras admiradas por la artista: *Einstein's Dilemma* (2003), *Ronald Reagan* (2012), o *The Vanquished* (2014), dedicada al escultor Auguste Rodin. Además, el interés por la ciencia, la tecnología y la exploración espacial queda patente en muchas de sus obras: *6EQUJ5* (2012) donde investiga sobre la teoría de la panspermia, *Information about Comets* (1996) sobre los cometas, *Orbit* (2008) donde habla sobre la mecánica del movimiento de los planetas, o *Winter Fountains* (2017), que muestra su curiosidad por los asteroides.

Las obras *Miss Znerold* (2003), *Judy Crook* (2012) y *Mike Kelley* (2007-2012) están íntimamente ligadas puesto que todas forman parte de una serie realizada por la artista en las que homenajea a una serie de profesores que esta ha tenido a lo largo de su vida y que, de una forma u otra, la ayudaron en el desarrollo de su carrera artística. Las tres obras representan diferentes tipos de árboles que, además de moverse, van cambiando de estación en bucle.

Miss Znerold fue una profesora que, durante la etapa escolar de la artista destacó a Steinkamp del resto de sus compañeros en cierta ocasión por crear los mejores árboles hechos de esponja de la clase. Judy Crook fue profesora de teoría del color en el Art Center College of Design de Pasadena (California) donde Steinkamp estudió un Máster en Bellas Artes en los años 90. En el caso de la última obra, está dedicada a Mike Kelley, que además de profesor, fue un artista reputado que trabajaba con objetos encontrados, el collage, la performance y el vídeo. Mike Kelley estudió e impartió clases, al igual que Steinkamp, en el Art Centre de Pasadena, nutriéndose e inspirándose con sus ideas y creaciones artísticas.

Estas videoinstalaciones con las representaciones de árboles que pasan a través de las estaciones y de los años en tiempo récord, perduran en el tiempo gracias al formato digital, que no desaparece nunca, al contrario que otros medios analógicos que se pueden deteriorar con el paso del tiempo. Al igual que se puede considerar que estos árboles viven para siempre en forma de código dentro de las animaciones, la influencia de sus profesores y su memoria perdura en la obra y carrera de Steinkamp, aunque estos profesores ya no estén. Con esta serie la artista reivindica la importancia de las personas que creen en nosotros y nos inspiran para conseguir nuestras metas.

MAS ALLÁ DEL ESPACIO EXPOSITIVO

Si bien es cierto que Jennifer Steinkamp transgrede los límites del espacio expositivo al tratar de transformarlo, la artista no solo ha expuesto en museos, galerías de arte u otros centros relacionados con el mundo artístico y cultural. Algunas de las obras anteriormente comentadas, como *Garlands* y *Florence Nightingale*, mostradas en un centro médico, así lo demuestran.

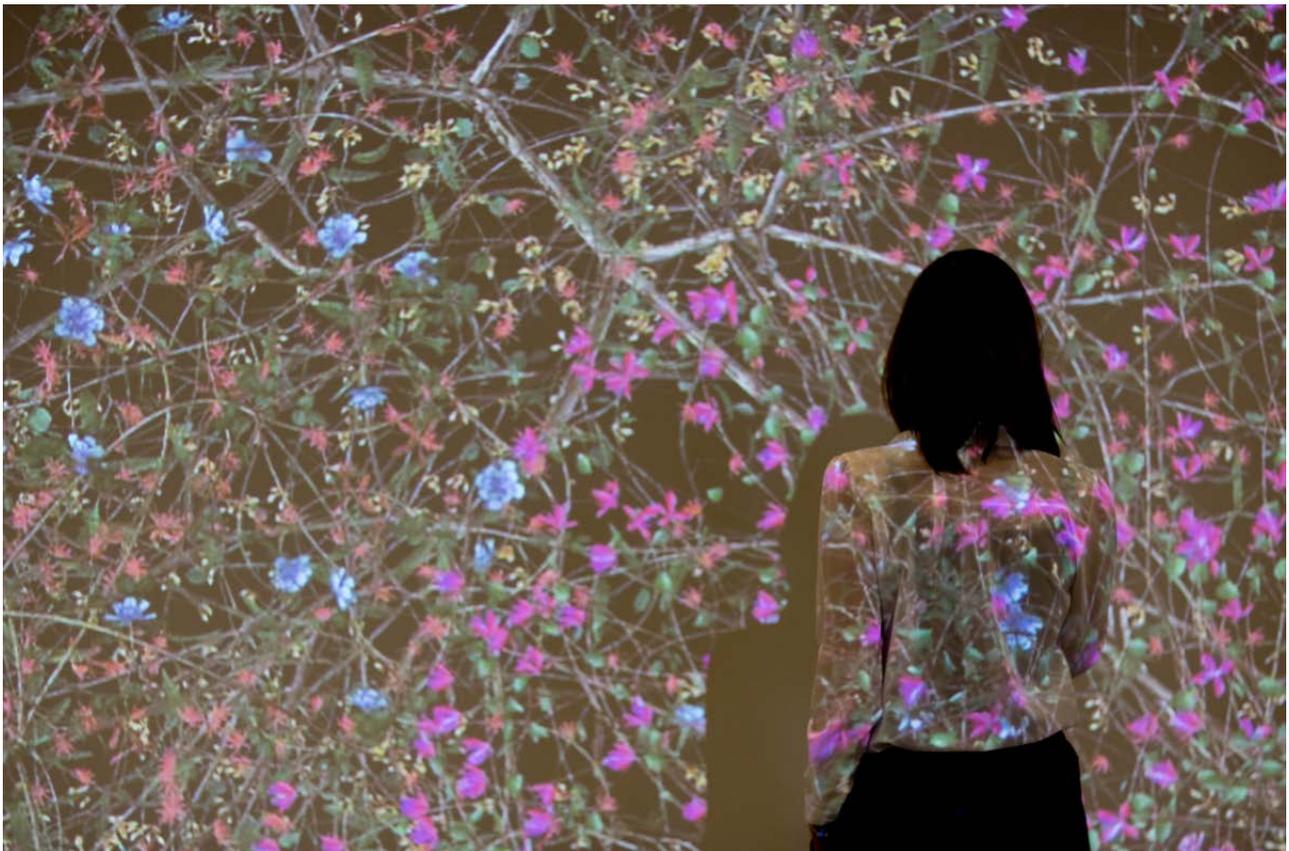
Con el fin de ampliar o expandir los límites de lo establecido, Steinkamp ha realizado colaboraciones con otros ambientes artísticos más allá de los museos o galerías como, por ejemplo, con el mundo de la música. La banda de rock U2 ha trabajado en dos ocasiones con la artista para el diseño de los audiovisuales que utiliza en sus giras. La famosa banda irlandesa da mucha importancia a la parte visual de su música y según comentan "muchas de sus animaciones parecían perfectas para encajar en la ancha pantalla". La primera colaboración surge con la gira *PopMart* en 1996 y, posteriormente, en 2001, Steinkamp animó los audiovisuales de *The Art of Elevation Tour*.

Otra conexión interesante es la relación de la artista con el mundo de la moda. En 2010, la casa de moda Valentino se ha vinculado a su trabajo a través de la proyección de videoinstalaciones que acompañaron su desfile de alta costura primavera/verano 2010. En las paredes irregulares del edificio donde tuvo lugar el evento se mecían y movían nueve árboles que componen la obra Mike Kelley. En palabras de los directores creativos de Valentino: "Los árboles de Jennifer evocan una naturaleza primigenia introducida en un escenario contemporáneo". Además, en 2011, Narciso Rodríguez, diseñador de moda

JENNIFER STEINKAMP - Naturaleza digital

estadounidense, se inspiró en Steinkamp de forma sutil pero reconocible, utilizando los elementos naturales como pétalos y hojas para el estampado de una línea de prendas. El diseñador es gran amigo y seguidor de la artista.

Jennifer Steinkamp también se ha introducido en el mundo publicitario con videoinstalaciones dispuestas donde generalmente se ubicaría un cartel publicitario. Es el caso de obras como *Botanic* (2015-2016), donde se puede ver un jardín botánico de flores categorizadas minuciosamente, que se chocan unas contra otras en las pantallas de la famosa plaza Times Square, en Nueva York, como parte de la serie *Midnight Moments* del proyecto *Times Square Arts*.



Madame Curie

06. ENTREVISTA EN SALA



Espacio Fundación Telefónica; Montaje de Jennifer Steinkamp: Naturaleza Digital

1) ¿Qué quieres o te gustaría transmitir con tus obras al espectador que visite la exposición Naturaleza Digital?

Que se puede entender una instalación artística y animada tanto con el cuerpo como con la mente.

2) ¿Cómo es tu proceso de trabajo?

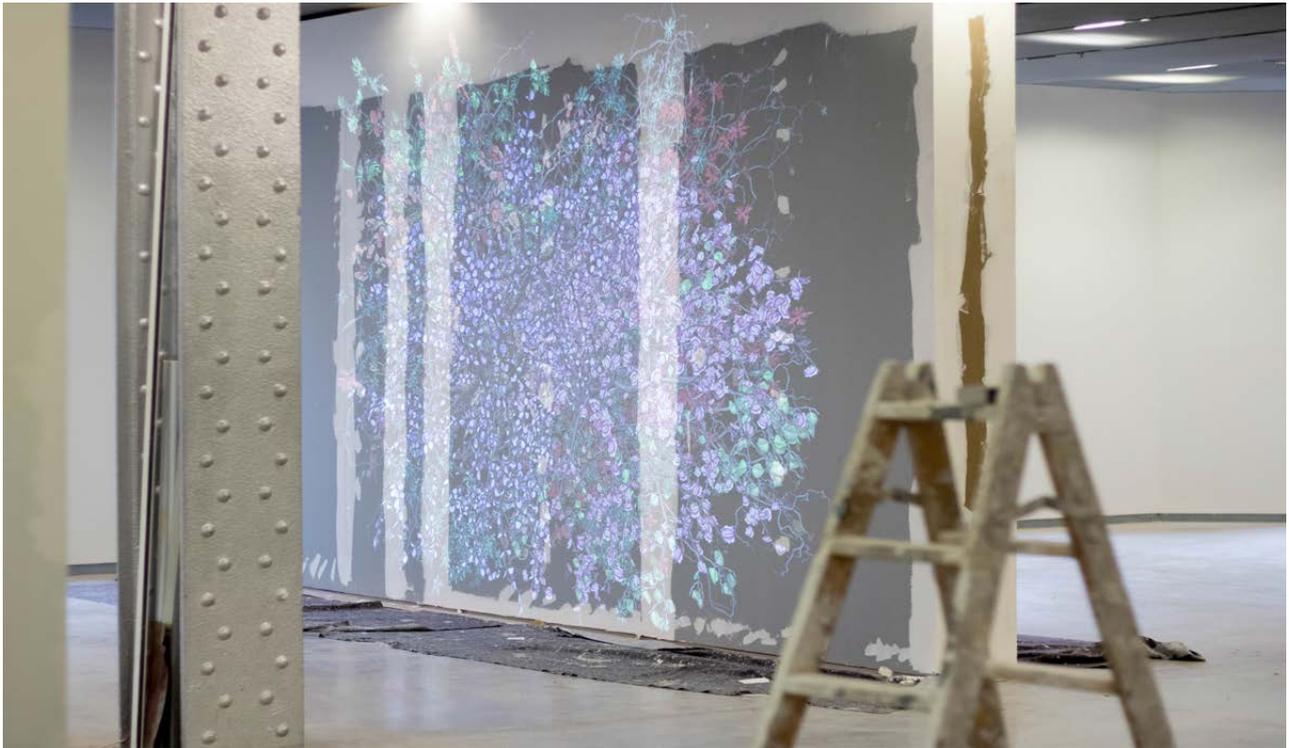
Si la obra es *site specific*, investigo la historia del lugar. Creo una instalación que responda a esto. Pienso en las asociaciones entre ideas, arquitectura y cultura. Recientemente he terminado un proyecto para el enorme Benjamin Franklin Parkway en Filadelfia, e investigué a Franklin y su increíble vida. Sus logros científicos inspiraron la obra de arte.

3) ¿Cuáles son tus mayores influencias artísticas a la hora de crear tus proyectos?

Me interesan muchos temas: intuición, arte, ciencia, ciencia ficción, películas. Me gusta especialmente el arte que me emociona. La obra de Anish Kapoor conecta tu mente con el cuerpo. También adoro a Dorothea Tanning.

4) Al principio de tu carrera profesional tus obras tenían mayoritariamente motivos abstractos, ¿qué te llevo a explorar el mundo vegetal?

Mi primera instalación de 1989 usaba la Tierra de manera repetida con varias lunas y un vórtice de agua. Todavía me gusta pensar en la abstracción, siempre he considerado que mi



Espacio Fundación Telefónica; Montaje de Jennifer Steinkamp: Naturaleza Digital

obra está en un punto entre la abstracción y la naturaleza. La abstracción y el movimiento es lo que me interesa. Hubo un punto de inflexión en 2002 cuando hice la obra *Jimmy Carter* para protestar contra la guerra de Afganistán, en la que usé flores como símbolos de paz y de protesta.

5) ¿Por qué utilizas la animación digital en tus obras? ¿Qué tiene lo digital que no tenga los medios analógicos?

Me empecé a interesar por la creación de imágenes digitales en 1982. Vi un potencial increíble en crear imágenes que nunca nadie había visto antes. Todavía siento la pasión y la emoción 36 años después.

6) Si tuvieras que elegir tu pieza favorita de esta exposición... ¿Cuál elegirías y por qué?

Podría darte una respuesta distinta cada día. Muchas de estas obras son favoritas mías. Si tuviera que elegir una, sería *Ovaries*. Aprendí muchísimo sobre los descubrimientos en torno a las células madre mientras investigaba *Ovaries*. Además, es una de las obras más recientes.

7) ¿Cuál ha sido el mayor reto al que te has enfrentado al organizar esta exposición en Espacio Fundación Telefónica?

El mayor desafío ha sido saber elegir qué incluir en la exposición. ¡Es un Espacio enorme! Estuve usando un equipo de realidad virtual para previsualizar la sensación del Espacio con las piezas ya instaladas y cómo sería dar una vuelta por él.

8) ¿Nos puedes adelantar algo sobre tus futuros proyectos? ¿Dónde se podrán ver?

Tengo unos cuantos proyectos a punto de materializarse: estoy trabajando en una exposición para el Clark Art Institute de Williamstown, en Massachusetts, y una gran muestra grupal en Kansas City en Misuri.

9) Hablando de flores... ¿cuál es tu flor favorita?

Podría darte una respuesta diferente cada día, mis favoritas de hoy son las peonías.



Jennifer Steinkamp

07. JENNIFER STEINKAMP HA DICHO



Jennifer Steinkamp

“Uso la luz para desmaterializar la arquitectura. Lo hago colocando un espacio creado con ordenador dentro de un espacio real. Las imágenes provienen del ordenador – creo el espacio geométrico en el ordenador y lo recolo en una arquitectura con una proyección, esto crea un espacio a mitad de camino de el del ordenador y el real. En este proceso la arquitectura se ha transformado en un híbrido proyectado por imágenes virtuales. Como resultado, un fenómeno intrigante ocurre: la luz, que no es algo físico, crea espacios que sí lo son.”

“La luz es importante para mi trabajo. Trato de equilibrar la cantidad de luz del ambiente con la luz que proyecto. Si no hiciera esto, la arquitectura desaparecería. Mi trabajo es sobre el espacio y su relación con el espectador como cuerpo que se desplaza por el mismo, así que el espacio tiene que estar presente”

“Uso los motivos naturales porque su movimiento es muy intrigante para mí, ya que pueden ser movidos por el viento o el agua.”

“Estoy muy interesada en la experiencia del espectador. Lo que intento conseguir es similar a los fines del cine estructuralista, excepto que tal vez estoy llevando algunos aspectos más allá. Tradicionalmente el cine te lleva y el espectador es pasivo. Pero los cineastas estructuralistas están tratando de hacer a los espectadores conscientes de sí mismos mientras ven las películas. Están interesados en una participación más activa. Creo que hago eso también, pero pongo más énfasis en el espacio.”

“Definitivamente quiero que el espectador forme parte de la obra. Juega un papel muy importante. A medida que se da cuenta de su participación, también entiende que ha experimentado un cambio de percepción. La obra puede alterar su estado mental. Esa sería la respuesta ideal que quiero de un espectador. Recientemente me he interesado en trabajar con la interactividad. Esto hace que haya un nuevo nivel a considerar sobre el rol del espectador y su respuesta a mi trabajo.”

08. OTROS RECURSOS

BIBLIOGRAFÍA

Web oficial de la artista: <http://jsteinkamp.com/>

Web de la galería que la representa:

- Lehmann Maupin <http://www.lehmannmaupin.com/artists/jennifer-steinkamp>

Libros:

- ADSUARA, A. (2014), *De otro(s) mundo(s). Una aproximación al paisaje sintético*, Valencia, España, Sendemà Editorial.
- MARTIN, S. (2008), *Videoarte*, Madrid, España, Taschen.
- MARTIN PRADA, J. (2012) *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*, Valencia, España, Sendemà Editorial.
- NORTHRUP, J. (2006), *Jennifer Steinkamp*, Munich, Alemania, San Jose Museum of Art.
- PAUL, C. (2015), *Digital Art*, Londres, Reino Unido, Thames & Hudson.
- RATNER, P. (2005), *Animación digital*, Madrid, España, Anaya Multimedia.
- STEINKAMP, J. (2008), *Jennifer Steinkamp: United States Presentation, 11th International Cairo Biennale*, Los Angeles, EE. UU., MAK-Center for Art and Architecture.
- TRIBE, M. & JANA, R. (2008), *Arte y nuevas tecnologías*, Madrid, España, Taschen.

Entrevistas:

- *Jennifer Steinkamp's Botanic blooms on screens of Times Square as May's Midnight Moment*, (Nueva York, 2016): <http://arts.timessquarenyc.org/times-square-arts/media/press-releases/jennifer-steinkamp-botanic/index.aspx>
- Artist Profile: Jennifer Steinkamp: <http://www.christies.com/sales/first-open-new-media-september-2013/jennifer-steinkamp.aspx>
- Jennifer Steinkamp [audio]: <https://museumofnonvisibleart.com/interviews/jennifer-steinkamp/>

Noticias seleccionadas:

- *Jennifer Steinkamp, gráficos animados* (Madrid, 2006): <http://www.elcultural.com/revista/arte/Jennifer-Steinkamp-graficos-animados/16946>



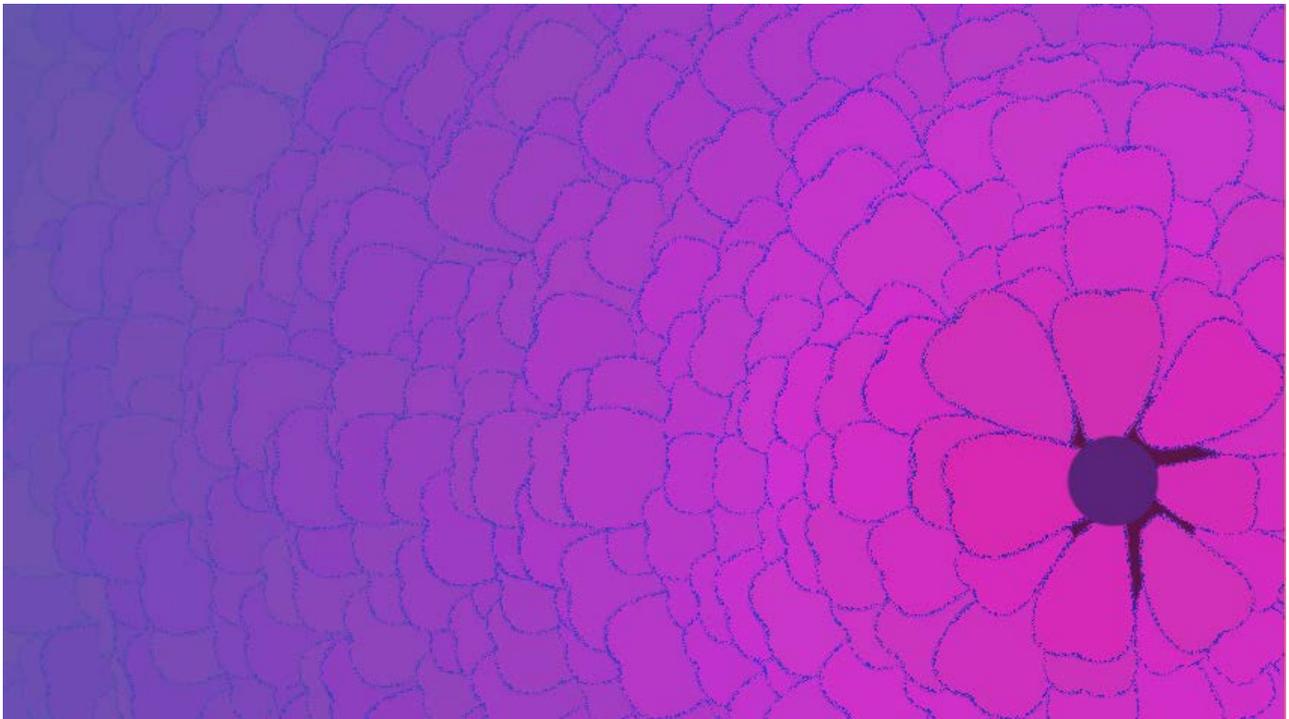
09. ACTIVIDADES

Niños: 6 a 12 AÑOS

FLORES MUSICALES

Steinkamp trabaja no solo con el video, sino que además diferentes músicos colaboran con ella en sus obras. Algunos de ellos de la talla de Jimmy Johnson y Andrew Bucksbarg. Os proponemos que investiguéis, interactuéis y juguéis con la siguiente herramienta, que nos permite crear flores que se mueven y emiten sonidos:

<https://madameberry.itch.io/flower-painter-pro>



Podréis probarla desde la Tablet, el ordenador o el smartphone. ¡Pero cuidado! Que, si no la tocas durante unos segundos, ¡empezará a moverse sola!

Niños: 13 a 17 AÑOS

Proyector con el móvil

Jennifer es capaz de transformar el espacio arquitectónico proyectando sus creaciones. Para ello se vale de proyectores, pero ¿qué sucede si no tenemos uno a mano? Te invitamos a que fabriques tu propio proyector para smartphone con materiales caseros.

Necesitas:

- Una caja de zapatos.
- Una lupa.
- Un cúter.
- Cinta aislante negra.
- Pintura negra.

Pasos a seguir:

- 1) Pinta el interior de la caja de zapatos con pintura negra.
- 2) Traza el contorno de la lupa en un lateral y recórtalo.
- 3) Coloca la lupa en agujero, y fíjala con la cinta aislante negra.
- 4) Coloca tu móvil en el interior y desplázalo hasta encontrar la distancia adecuada entre su pantalla y el foco de la lupa. Fíjalo en esa posición.
- 5) Para solucionar la rotación de 180° con la que se proyectará la imagen, fija la pantalla: accediendo al menú de propiedades de tu smartphone (también puedes usar alguna aplicación que rote la pantalla).
- 6) Tápalo e intenta proyectar en diferentes superficies

Si tienes alguna duda, te dejamos un video explicativo, en el que añaden alguna mejora:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=113&v=X1GztwTClb8



Adultos

Paraíso digital



Jennifer Steinkamp nos sumerge en naturalezas artificiales con fondos neutros en las que nos podemos abstraer totalmente del mundo físico para relajarnos y estar con nosotros mismos durante un tiempo. Con esta propuesta te invitamos a dejarte llevar como cuando eras un niño y volver a dibujar. No te preocupes porque con esta aplicación para aprender a dibujar flores con luz te guiarán y volverás a disfrutar del trazo y el color. Descárgate [Draw Glow Flower](#) (disponible para Android e IOS) y adelántate a la primavera.

Si cuentas con un dispositivo Apple reciente, también puedes probar a investigar sobre la luz y el espacio gracias a la app [LightSpace- 3D](#) painting in AR, con la que podrás dibujar con luz en 3D con fondos reales, es decir, en realidad aumentada. Crea una cascada de flores como cabecero de tu cama, un bosque encantado con árboles de luz en tu salón o llena de hojas el árbol caduco que esta frente de tu casa. ¡Puedes hacer una foto o grabar un video y compartirlo en redes con el hashtag #NaturalezaDigital.

Telefónica

FUNDACIÓN

JENNIFER STEINKAMP

Naturaleza digital.

Guía Práctica

